III

GRANDIA®

グランディアIII

SQUARE ENIX®

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

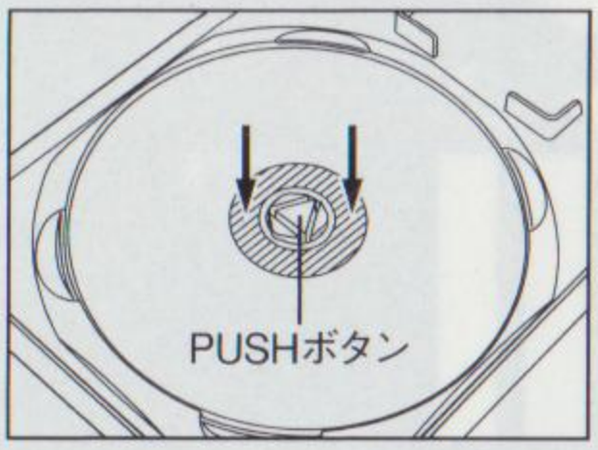
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として30分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

- このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。
- このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。
- ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。
- 直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。
- ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。
- 紙やテープをディスクに貼らないでください。
- ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。
- 指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。
- ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。
- プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。
- ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。
- ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。
- お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。
- "PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

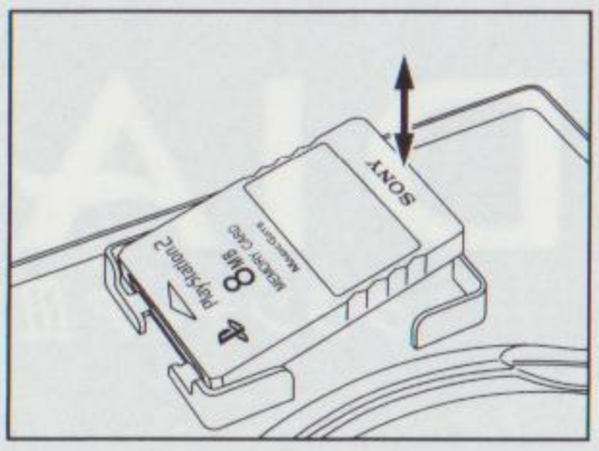


ディスクの取り出し

PUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

"PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SLPM 65976~7

CONTENTS

PROLOGUE & CHARACTERS 2
プロローグと登場人物

STARTING OUT 4
ゲームの始め方

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の操作方法／タイトル画面 4

FIELD SCREEN 6
フィールド画面

画面の見方／周辺探査(Gサーチ) 6

剣を振る 7

光の玉(セーブポイント)／ショップ 8

アレンジダイス 9

STATUS SCREEN 10
ステータス画面

トップメニュー／魔法を使う／装備変更 10

ステータス確認／道具を使う 12

持ち物確認／戦闘設定／システム設定／ロード 13

BATTLE SCREEN 14
戦闘画面

画面の見方 14

ホイールコマンド 15

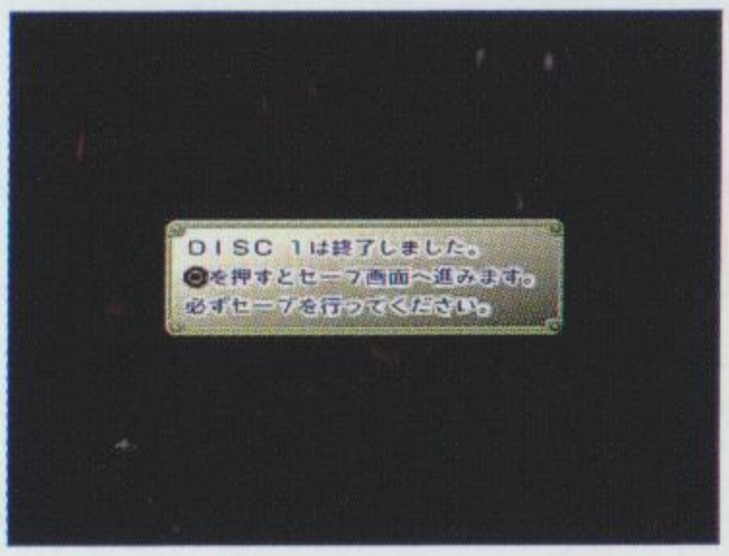
戦闘の進め方 18

属性／状態異常・変化 20

戦闘終了 21

ディスクの起動とディスクチェンジについて

本作品はディスク2枚組です。初めてゲームをプレイするときは、DISC 1から始めてください。ディスク交換画面が表示されたら、画面の指示にしたがってディスクを交換してください。



DISC 2までプレイしたセーブデータで遊ぶ場合にDISC 1を入れると、起動するときに一度リセットする必要があります。

ディスク交換時には"PlayStation 2"本体に対応したディスク以外は挿入しないでください。対応したディスクについては"PlayStation 2"本体の取扱説明書をご覧ください。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。
フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

このたびは、スクウェア・エニックスの"PlayStation 2"専用ソフト『グランディアⅢ』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

©1997,1999,2000 GAME ARTS
©2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
Character illustration:YOU YOSINARI

PROLOGUE & CHARACTERS

プロローグと登場人物

世界が壊れる瞬間(とき)、2人は出会った

“飛行王シュミット”の伝説。
もっとも速く空を駆け、
もっとも華麗に飛行機を乗りこなした男の伝説である。
その伝説は人々の脳裏から忘れ去られようとしているが、
少年たちに空への憧れを抱かせるには十分だった。

広大なベリオン海を囲む三大陸からなる
世界の片隅にあるティタロス島。
そこに平和だけがとりえの静かな村アンフォグがあった。
村の一角に建てられた質素なガレージから金属音がこだまする。
“飛行王シュミット”に魅せられた少年は、
自らの飛行機を作ることに情熱を注いでいた。
「いつか、あの広い海を越え、大陸へたどり着く！」
飛行機乗りの魂である『フライトユニット』を胸に抱え、
その瞳は“まだ見ぬ空の果て”をまっすぐに見つめていた。
少年の名はユウキ――。

闇夜を切り裂く一閃の火矢！
追っ手を振り切らんと、馬車は猛烈に森を駆ける。
「アークリフへ……！」
ただその想いだけが、
少女を恐怖に立ち向かわせていた。
運命の神人(コミュート)、少女の名はアルフィナ――。

いまはまだ見知らぬふたり。
だが、世界が壊れはじめるとき、
その未来はひとつに重なってゆく……。

ユウキ

幼い頃から伝説の飛行機乗り“飛行王シュミット”にあこがれて飛行機を作り始めた、空をこよなく愛する少年。
親友ロッツとともに、大陸へ遠距離横断飛行するための飛行機を製作中だが、母には秘密。

アルフィナ

アークリフ神殿で聖獣グリフ降臨の儀式を行なう“神人（コミュート）”という一族の少女。
物事をなんでも前向きに考える性格で、苦難のなかにあってもひたむきに努力する「がんばりやさん」。

アロンソ

自分の船で世界中を旅する船乗り。
陸では女たらしでギャンブラーという“ろくでなし”だが、海の上では熱い魂を持った頼れる男に一変する。

ウル

相棒の飛竜シバと気ままに空を飛び回る獣人。
聖獣に仕える一族の出身だが、堅苦しい掟に嫌気がさして谷を抜け出した。
単純で猪突猛進タイプの一方、義理堅く友情に厚い。

ミランダ

女手ひとつでユウキを育ててきた母。
裏表のない性格で、何でもハッキリと口にするタイプ。活発で行動力があり、村人たちからも頼りにされている。

STARTING OUT

ゲームの始め方

ゲームを起動するとオープニングムービーが流れ、タイトル画面が表示されます。最初に基本的な操作方法を覚えて、ゲームを始めましょう。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の操作方法

基本的な操作方法を説明します。細かい操作は、各ページや画面の説明を見てください。

L2ボタン
(戦闘時押しっぱなし)上空視点

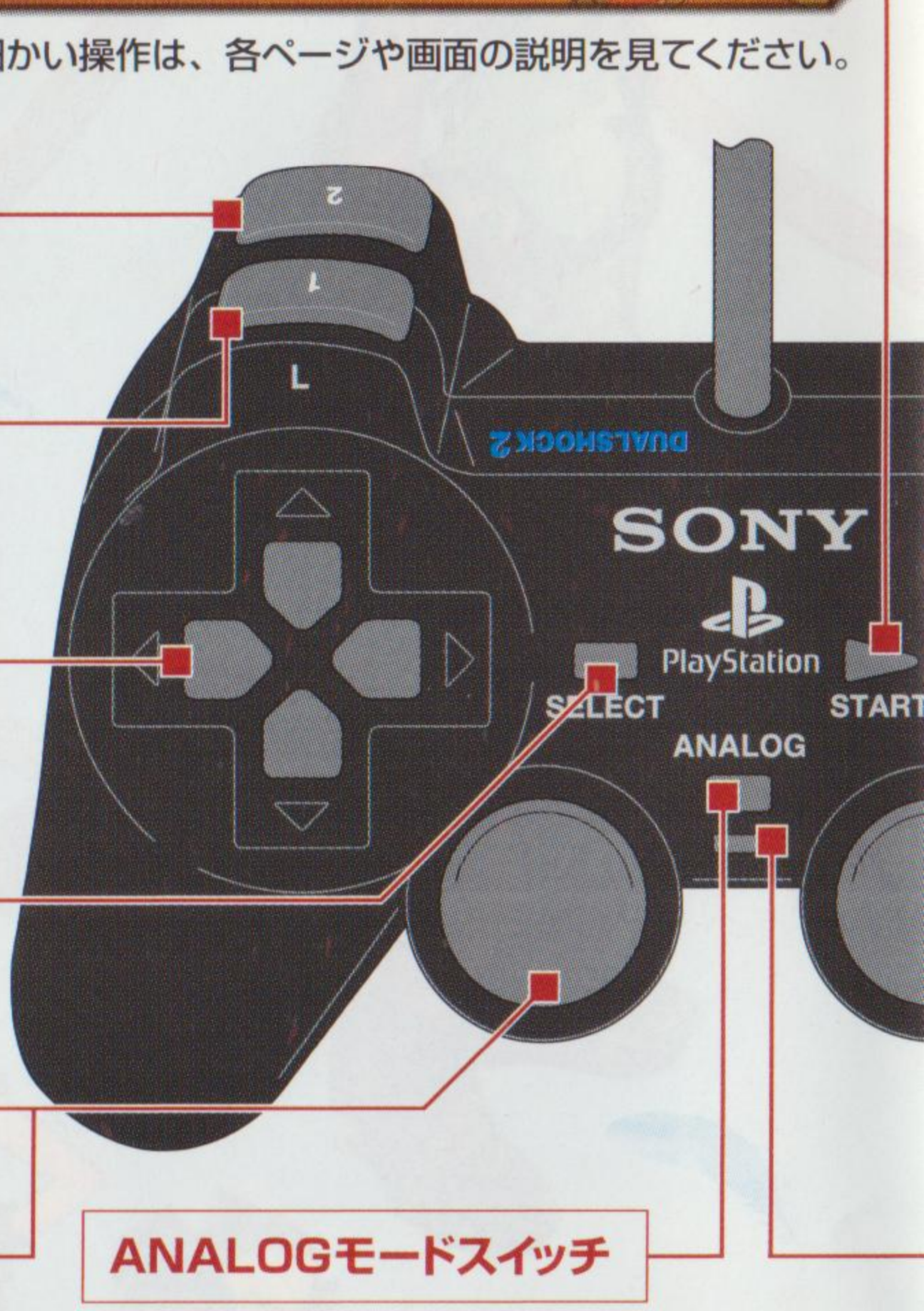
L1ボタン
カメラ回転、
キャラクターチェンジ

方向キー
キャラクターの移動(歩く)、
項目の選択

SELECTボタン
シーンスキップ
[シーンスキップをONに設定時のみ]

左スティック
キャラクターの移動、項目の選択

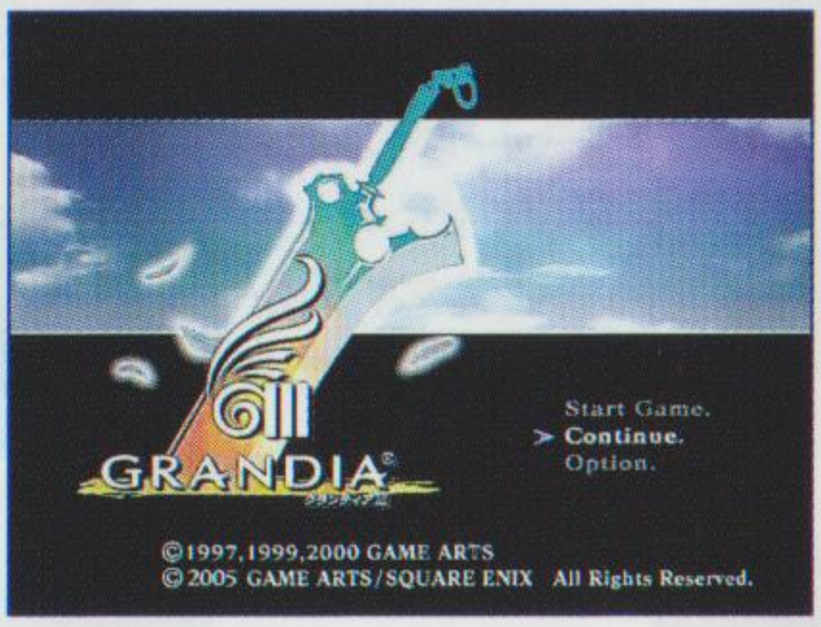
L3ボタン(左スティックを押す)



ANALOGモードスイッチ

タイトル画面

「Press START button」と表示されたらSTARTボタンを押してください。各メニューは方向キーまたは左スティックで選び、◎ボタンで決定しましょう。



Start Game./スタートゲーム

ゲームを最初からプレイします。

※本ゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用で、コントローラ端子1のみに対応しています。
※ANALOGモードスイッチはつねにON[LED表示:赤色]です。ANALOGモードスイッチをOFF[LED表示:消灯]にすることはできません。また、振動機能には対応していません。

STARTボタン

R2ボタン
(戦闘時押しっぱなし)上空視点

R1ボタン
カメラ回転、キャラクターチェンジ

△ボタン
ステータス画面の表示/非表示、
作戦の切り替え、作戦コマンドを開く

○ボタン
項目の決定、調べる

×ボタン
項目のキャンセル、剣を振る、作戦をマニュアルに設定

□ボタン
周辺探査、視点切り替え

右スティック
カメラ回転

LED表示

Continue./コンティニュー

セーブデータがあると、その続きから遊ぶことができます。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)をあらかじめMEMORY CARD差込口1に差し込んでおき、プレイするセーブデータを選んでください。なお、セーブ方法についてはP8で説明します。

Option./オプション

ゲームのプレイ環境を設定できます。

サウンド	サウンド出力をステレオ/モノラルに設定します。
右スティック	右スティックで行うカメラ回転の設定をノーマル/リバースに設定します。
シーンスキップ	ONにすると、ゲーム中のムービーをSELECTボタンでスキップすることができます。

※シーンをスキップするとストーリーがわからなくなり、先へ進めなくなる場合があります。ご注意ください。

FIELD SCREEN

フィールド画面

おもに冒険の舞台となる画面です。街の中では情報を集めたりアイテムを買ったりして冒険の準備を整え、ダンジョンでは敵と戦いながら先をめざしましょう。

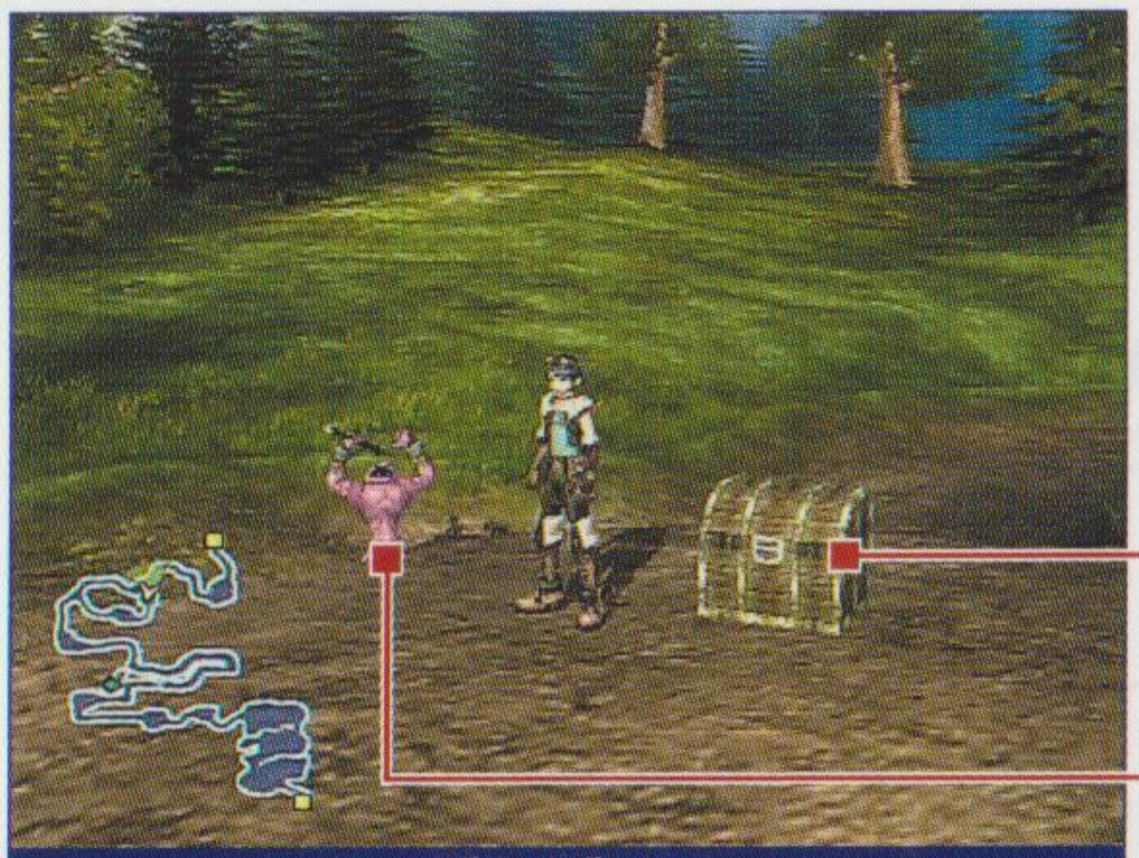
画面の見方

方向キーまたは左スティックでキャラクターを操作します。L1ボタンとR1ボタン、または右スティックで周囲を見回しながら進んでいきましょう。

街

サーチポイント
◉ボタンで調べたり⊗ボタンで壊したりできる場所に近づくと、表示されます。

ミニマップ
周辺のマップが表示されます。▼が現在地、■が建物やほかの場所への出入り口、◆が光の玉(P8参照)の位置を表します。



ダンジョン

宝箱
◉ボタンで開けることができます。中から出てくるアイテムは、近づくと手に入ります。

敵
触れると戦闘になります(P14～21参照)。

周辺探査(Gサーチ)

ダンジョン内で▣ボタンを押すと、周辺にサーチポイントがあるかどうか探査できます。調べた範囲内にサーチポイントがあると、しばらくの間緑色に光って場所を知らせてくれます。ただし、破壊できるポイントなどは反応しないこともあります。

剣を振る

ダンジョン内で×ボタンを押すと、前に向かって剣を振り、敵を斬ったり、ものを壊したりできます。

不意打ち・先制攻撃を狙う（スタン・アクション）

敵を剣で斬りつけると、相手は一瞬ひるみます。そのスキに敵にぶつかってプレイヤー側から不意打ちしたり、フィールドに置かれている爆弾を斬りつけて先制攻撃を仕掛けると、有利な状態で戦うことができます。また、戦闘を避けたい場合に敵を斬りつけると、相手をひるませてから逃げることもできます。

飛行機画面

ゲームが進むと、飛行機に乗ることができます。△ボタンで全体マップを表示し、現在地・進行方向・ポイントの位置を確認しながら進みましょう。機体に近づいて◎ボタンを押すとメニューが表示され、「空を飛ぶ」で飛行します。また、「他の場所に行く」では飛行機で過去に行った場所へすぐに移動することができます。

Receptionゲージ
電波の受信状況です。「PRESS L1」と表示されているときにL1ボタンを押すと、通信メッセージを聞くことができます。

方位計

水平儀

着地点
着地できるポイントに近づくと表示されます。

ポイント
街やダンジョンなどに表示され、R1ボタンを押すと、場所の説明を見ることができます。

高度計

速度計

ポイント
マルで表示され、赤は目的地を表します。

飛行機画面の操作

左スティック	[上下]下降・上昇、[左右]旋回
◎ボタン	（着地点表示時に）着地
×ボタン	加速
△ボタン	全体マップ表示
□ボタン	減速
L1ボタン	通信を傍受する
L2ボタン／R2ボタン	宙返り
右スティック	カメラ移動
L3ボタン	ローリング

全体マップ

光の玉（セーブポイント）

フィールドの特定の場所にあり、虹色と緑色の2種類あります。近づいて◎ボタンを押すと、セーブをしたり魔法やスキルのセットアップ（P9参照）ができます。また、虹色の光の玉では、全員のHP・MPの回復と状態異常の治療もできます。

※本作はMEMORY CARD差込口1のみに対応しています。セーブする際は、空き容量が85KB以上ある"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）をMEMORY CARD差込口1にあらかじめ差し込んでおいてください。ゲーム進行上、"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）が必須となります。新規にセーブするごとに、さらに6KB以上の空き容量が必要です。なお、セーブファイルは最大8つ作ることができます。上書きすると前のデータは消えてしまうので、注意しましょう。

ショップ

ショップには、消耗品や装備品などのアイテムを売買できる「道具屋」、魔法を買ったり生成できる「魔法屋」、スキルを買ったり生成できる「スキル屋」の3種類があります。

道具屋メニュー

道具を買う	消耗品や武器・防具などの装備品を買います。
持ち物を売る	持っているアイテムを売ります。ただし、マナエッグやスキルブックは売れません。
装備変更	持っている装備品を装備します（P10参照）。
やめる	道具屋メニューを終了します。

魔法屋メニュー

魔法を買う	魔法を買います。
魔法生成	持っているマナエッグを使って魔法を作ります。
セットアップ	持っている魔法やスキルをキャラクターにセットします。
やめる	魔法屋メニューを終了します。

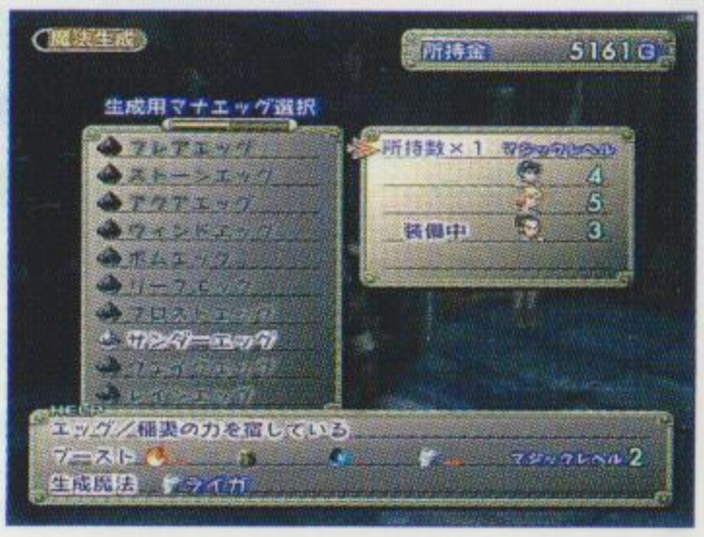
スキル屋メニュー

スキルを買う	スキルを買います。
スキル生成	持っているスキルブックを使ってスキルを作ります。
セットアップ	持っている魔法やスキルをキャラクターにセットします。
やめる	スキル屋メニューを終了します。

※スキルの系統と一例についてはP11を参照してください。

魔法・スキルの生成

魔法屋ではマナエッグを使って魔法を作り、スキル屋ではスキルブックを使ってスキルを作ることができます。その際、生成に使ったマナエッグやスキルブックは消えてしまうので注意しましょう。なお、ゲームが進むと、マナエッグの合成ができる場所も登場します。



アレンジダイス

ある街には賭博場があり、「アレンジダイス」というゲームで遊ぶことができます。まず最初にメダルを買い、そのメダルを賭けてゲームをします。ゲームに勝つと、賭けたメダルの枚数と「役」によってメダルが払いもどされ、持っているメダルとさまざまな景品を交換することができます。

ゲームの流れ

[1]メダルを賭ける

方向キーまたは左スティック上下で枚数を選び、「決定」を選びます。

[2]カードを並べ替える

7枚のカードのなかから並べ替えるものを選んで順番に◎ボタンを押し、並べ替えが終わったら最後に「決定」を選びます。

[3]ダイスを振る×最大5回

◎ボタンで2つのダイスを振り、出た目を足した数のカードが当たりになります。5回振り終わったときに、当たりカードの並びで「役」ができていればプレイヤーの勝ちとなり、配当を受けます。

※ダイスの目のⅥ・Ⅵが出ると、その場でプレイヤーの負けとなります。

[4]メニューを選ぶ

「もう一度」は同じ枚数のメダルを賭けて同じカード配置でもう一度、「賭ける枚数と配置を変更する」は各設定を変えてもう一度ゲームをします。ゲームをやめるときは「ゲームをやめる」を選んでください。

ダイスの目の見方

	Ⅰ		Ⅳ
	Ⅱ		Ⅴ
	Ⅲ		Ⅵ

基本役と各倍率

当たりカードが3枚並ぶ	×2
当たりカードが4枚並ぶ	×15
当たりカードが5枚並ぶ	×100

特殊役と各倍率

ダイスの目がⅠ・Ⅰ	×10
基本役にⅢのカードを含む	×2
基本役にⅪのカードを含む	×2

セットアップ(装着)

魔法やスキルは、光の玉、魔法屋、スキル屋でセットアップすると使うことができます。なお、1人のキャラクターに同じ魔法やスキルを複数装着することはできません。

魔法セットアップ

ブースト状況(P11参照)

装備中の魔法／スキル

マジックレベル／スキルレベル
レベルの数だけ装着できますが、スキルには● を2つ以上使うものもあります。

スキルセットアップ

STATUS SCREEN
ステータス画面

フィールド画面で△ボタンを押すとステータス画面のトップメニューが表示され、魔法やアイテムを使ったり、各種設定やセーブデータをロードしたりできます。

トップメニュー

メニューは大きく3つに分かれており、「キャラクター」は個人に関係するもの、「パーティー」は仲間全員に関係するもの、「システム」はゲームの設定やデータに関係するものを表しています。左スティックまたは方向キー上下で各メニューを選び、◎ボタンで決定してください。

所持金

現在地

魔法を使う

装着している魔法(P9参照)を確認したり使うことができます。L1ボタンかR1ボタンでキャラクターを切り替えてください。

装着魔法リスト
グレー字は戦闘時のみ使える魔法です。

HELP
選択している魔法の説明です。それぞれの「Type(タイプ)」「Range(範囲)」「Target(対象)」はここで確認しましょう。

魔法の属性(P20参照)

使用時に消費するMP

ブースト状況(P11参照)

装備変更

装備を変更できます。L1ボタンかR1ボタンでキャラクターを切り替えてください。装備アイテムを選ぶと、装備した場合の能力変化が画面右側に表示され、装備できないアイテムには「装備不可」と表示されます。

盾マーク
装備アイテムによっては特定の属性(P20参照)に耐性があるものもあります。耐性がある属性のアイコンには、盾マークが全部または半分表示されます。

マナエッグ

マナエッグを装着すると特定の属性(P20参照)をブーストし、対応する魔法の威力や効果がアップします。なお、マナエッグには「装備制限」があり、特定のマジックレベルに達しているキャラクターのみ装着することができます。

また、魔法屋ではマナエッグを使って魔法を作ることもできます(P8参照)。

スキルブック

スキルブックを装着すると特定の系統をブーストし、対応しているスキルの効果がアップします。なお、スキルブックには「装備制限」があり、特定のスキルレベルに達しているキャラクターのみ装着することができます。

また、スキル屋ではスキルブックを使ってスキルを作ることもできます(P8参照)。

スキルの系統と一例

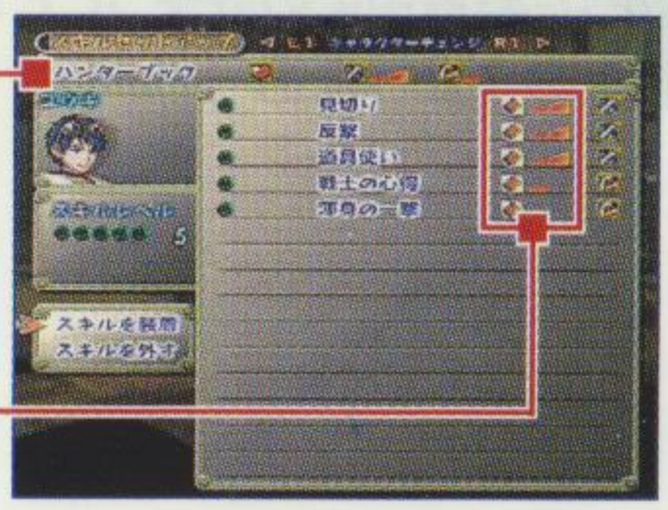
	心術	「導師の心得：魔力・抵抗を増やす」「マナチャージ：魔法ダメージを受けるとMPが回復」など
	技術	「見切り：待機中の回避率を増やす」「反撃：回避後、一定確率で反撃する」など
	体術	「ライフアップ：最大HPを増やす」「受け身：IPダメージを減らす」など

ブーストについて

マナエッグを装着して魔法の属性効果を、スキルブックを装着してスキルの系統別効果をアップさせることをブーストといいます。ブーストには段階があり、より強力なマナエッグやスキルブックを装着することで大きな効果を得ることができます。ブーストの状況は、セットアップ画面や魔法・スキルのリストで確認でき、赤いゲージがブーストの効果の大きさを表します。

属性／スキルの系統別ブースト状況
装着中のマナエッグ／スキルブックと、それによってブーストしている属性やスキルの系統です。

各魔法／スキルのブースト状況



ステータス確認

キャラクターの各能力や「習得必殺技」「装着魔法」「装着スキル」を確認することができます。L1ボタンかR1ボタンでキャラクターを切り替えて見てください。また、状態異常時は、キャラクターイラストの横にアイコン(P20参照)が表示されます。

ステータス項目

Level	現在のレベルです。一定の経験値を獲得するとアップし、さまざまな能力が上がります。
HP	ヒットポイントの現在値／最大値です。ダメージを受けると減り、0になると戦闘不能になります。
MP	マジックポイントの現在値／最大値です。魔法を使うときに消費します。
SP	スペシャルポイントの現在値／最大値です。必殺技を使うときに消費し、時間の経過とともに少しずつ回復します。
攻撃	(装備品の能力を含む)攻撃力です。物理攻撃で与えるダメージに影響します。
魔力	(装備品の能力を含む)魔法力です。魔法の効果に影響します。
防御	(装備品の能力を含む)防御力です。敵の物理攻撃で受けるダメージに影響します。
抵抗	(装備品の能力を含む)魔法防御力です。敵の魔法攻撃で受けるダメージに影響します。
行動	(装備品の能力を含む)行動の速さです。IPゲージの移動速度に影響します(P18～19参照)。
移動	(装備品の能力を含む)移動の速さです。戦闘画面で移動する速さに影響します。
エキスパートステータス	戦闘を特定の回数だけ行い、戦闘中にコマンドを何度も使うと、使ったコマンドに対応したレベルがアップします(道具／魔法→マジック、コンボ→スキル、クリティカル→スペシャル)。レベルアップすると、マジックレベルは魔法の装着可能数、スキルレベルはスキルの装着可能数、スペシャルレベルはSPの最大値が増えます。
抵抗力	(装備品の能力による)各属性と状態異常に対する抵抗力です。盾マークが半分表示でダメージを半減、全表示で完全に防ぎます。
TOTAL	これまでに獲得した経験値です。
NEXT	レベルアップに必要な経験値です。

道具を使う

持っているアイテムを使います。アイテムにはHPを回復する「回復薬」や能力がアップするアイテムなどがあり、戦闘中にのみ使うことができるアイテムは、グレー字で表示されます。

持ち物確認

現在持っているアイテムを種類ごとに確認できます。

戦闘設定

SASと作戦AIを設定でき、これまでの戦闘成績も確認することができます。

SAS（ストラテジーアドバイスシステム）

戦闘中に表示される仲間からのアドバイスメッセージのON／OFFを設定します。

敵のコマンドをキャンセルするチャンスがあるときや、強力な攻撃で狙われているときなどに仲間が教えてくれます。

アドバイスにしたがうときは、↙がついているコマンドや敵を選びましょう。

作戦AI設定

オート戦闘する際のAIをキャラクターごとに設定します。「設定A」と「設定B」の2セット作ることができ、戦闘中に切り替えることができます。

作戦AIの種類

マニュアル	AI行動を使わずに、プレイヤーが直接コマンド入力します。
正々堂々	コンボとクリティカルのみを使って戦闘を行う、節約型の作戦です。
狂喜乱舞	強力な必殺技や魔法を使って敵にダメージを与える、攻撃型の作戦です。
頭脳明晰	戦闘の状況や敵の強さに合わせて行動を変化させる、万能型の作戦です。

システム設定

プレイ環境の各種設定を行います（P5「Option.／オプション」参照）。これまでの総プレイ時間も確認できます。

ロード

セーブデータをロードして続きからプレイします（P5「Continue.／コンティニュー」参照）。

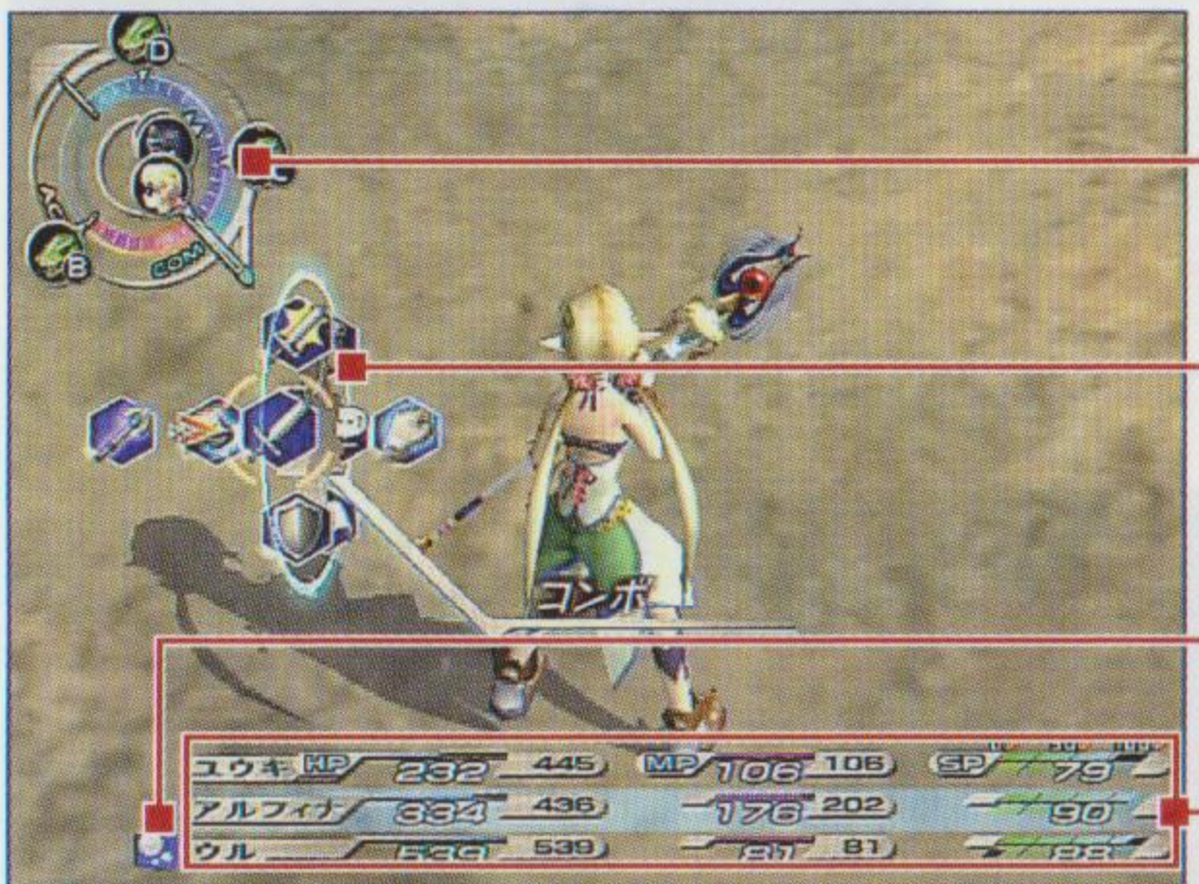
BATTLE SCREEN

戦闘画面

フィールド画面で敵と触れたり、イベントで戦闘になると戦闘画面になります。画面の見方やルールなどを覚えて、敵との戦いに挑みましょう。

画面の見方

戦闘画面の見方を説明します。戦闘中は、味方キャラクターのHPや状態など、画面に表示されるさまざまな情報をこまめに確認しながら行動しましょう。



コマンド選択時

IPゲージ
キャラクターの行動順番がわかります(P18参照)。

ホイールコマンド
キャラクターに行動を指示します(P15～17参照)。

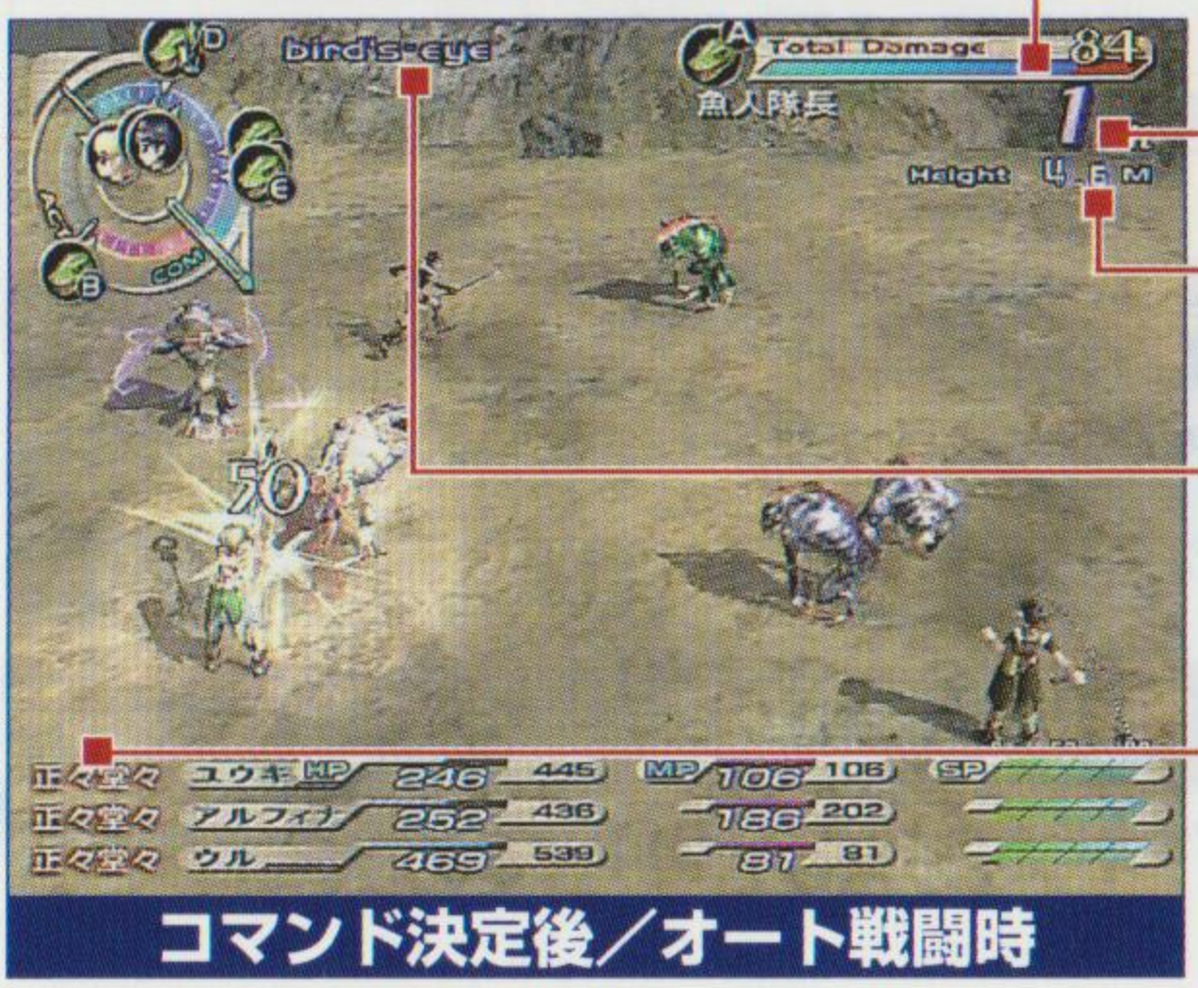
状態異常・変化
アイコンで表示されます(P20参照)。

味方キャラクターステータス
左からHP、MP、SPが表示されます。

L2ボタン／R2ボタン

敵
必殺技や魔法など、特殊な行動をしようとしているキャラクターには、放射状やモヤ状の青い効果が表示されます。

ダメージゲージ
現在攻撃を受けているキャラクターのHPやダメージなどが表示されます。



ヒット数

空中に浮いた高さ

bird's eye
◉ボタンで視点位置を切り替えることができ、高い位置に設定しているときに表示されます。

現在の作戦
作戦AIに設定しているときに表示されます。

コマンド決定後／オート戦闘時

ホイールコマンド

味方キャラクターに行動順番が回ってきたら、ホイールコマンドからコマンドを選び、行動を決定してください。「コンボ」～「防御・回避」は方向キーまたは左スティック上下、「魔法」～「必殺技」は左右で選んでください。

コンボ

敵を何度も攻撃する

装備している武器で何度も敵を攻撃します。敵に多くのダメージを与えることができますが、コマンドキャンセル効果(P19参照)はありません。

クリティカル

一度の攻撃で敵の動きを止める

装備している武器で一度だけ敵を攻撃します。与えるダメージは少なめですが、攻撃がヒットすると、IPゲージ上の相手のシンボルを少し前にもどしたり、相手のコマンドをキャンセルすることができます(P19参照)。

空中コンボ

敵を空中に浮かせ、続けて攻撃することを空中コンボといいます。このとき空中コンボ専用の強力な技で追撃できるので、戦闘中はできるだけ空中コンボを狙って行動しましょう。

クリティカルや敵を浮かせる魔法などで敵を攻撃すると、敵が空中に浮きます。

その直後に(敵が浮いているうちに)攻撃すると、自動的に空中コンボになります。

道具

持っているアイテムを使う

持っている回復アイテムを使ったり、攻撃アイテムで敵を攻撃したりできます。ただし、装備を変更することはできません。装備中の武器を道具として使うときは「武器使用」コマンドを選んでください。

作戦

作戦AIの確認・変更・実行をする

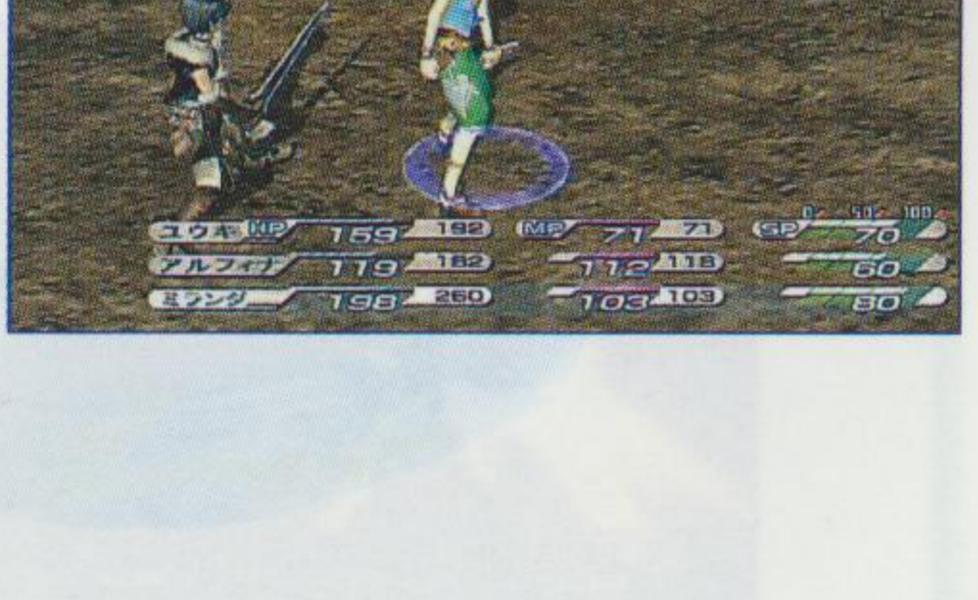
オート戦闘する際の作戦AIを確認したり変更したり、設定した作戦を実行できます。各キャラクターの作戦（P13参照）を「設定A」と「設定B」の2つのセットに登録でき、「実行」で◎ボタンを押すとオート戦闘を始めます。

戦闘中は△ボタンを押すごとに設定Aと設定Bが切り替わり、×ボタンで全員がマニュアルになります。

撤退

戦闘を離脱する

戦闘から逃げます。ただし、失敗することもあります。また、撤退に成功してフィールド画面にもどっても敵はその場にいるので、早めに立ち去ったりHPの回復などをしましょう。このとき、キャラクターの身体が点滅している間は敵に触れても戦闘になりません。



防御・回避

その場で防御したりほかの場所によける

その場で身を守って受けるダメージを軽減したり、ほかの場所に移動して敵の攻撃をよけることができます。

このコマンドを選ぶと、地面に青いマルが表示されます。防御するときは現在立っている場所のマルを、回避するときはほかの場所のマルを選んでください。

魔法

セットアップしている魔法を使う

セットアップしている魔法を使います。魔法を選び、◉ボタンを押してください。単体や特定の範囲に効果がある場合は、対象のキャラクターも選びます。魔法を使うと、リストに表示されているMPを消費します。

必殺技

覚えている必殺技を使う

キャラクターがそれぞれ持っている必殺技を使います。必殺技は、スペシャルレベル(P12参照)が一定まで達しているときにコンボ攻撃をすると、ひらめいて覚えることがあります。必殺技を使うと、リストに表示されているSPを消費します。

武器使用

装備している武器を使う

装備している武器を道具として使います。このコマンドは、道具として使うことができる武器を装備しているときのみホイールコマンド上に表示されます。なお、使う武器の効果は、ステータス画面の装備変更(P10参照)などで確認してください。

オーブ

強力な魔法を使う

強力な魔法を使います。このコマンドはゲームが進むと登場します。敵を倒すとオーブゲージが少しずつたまり、ゲージが虹色になるとオーブ魔法を使うことができます。

秘訣

必殺技を何度も使うと、「秘訣」を得ることがあります。秘訣を得た必殺技には特定の効果(アイコン)がつき、より強力になります。

秘訣アイコン

P	効果アップ(1段階)	R	発動後の待機時間が短縮
S	発動時間が短縮	P	効果アップ(最大まで)
P	効果アップ(2段階)		

戦闘の進め方

戦闘に参加しているキャラクターは、IPゲージで行動順番が決まります。味方シンボルがゲージの内側、敵シンボルが外側を回り、「COM」でコマンド入力、「ACT」で行動実行となります。

味方シンボル

ACT：コマンド実行地点

シンボルの回転方向

待機状態

敵シンボル
敵が行動を決めたとき、シンボルに「!!」マークが表示されます。

COM：コマンド入力地点

コマンド発動準備中

1 コマンド入力

味方シンボルが「COM」の位置にくると、すべてのキャラクターの動きが止まり、ホイールコマンドが表示されます。コマンドを選択・決定すると、すべてのシンボルがふたたび動き出します。

2 コマンド実行

コマンドを決定したキャラクターは、シンボルが「COM」から移動する間に行動の準備をし（コマンド発動準備中）、「ACT」の位置にくるとコマンドを実行します。

3 待機状態

行動し終わったキャラクターは待機状態になります。ふたたび「COM」地点に移動すると 1 のコマンド入力となり、 1 ～ 3 の繰り返しで戦闘が進みます。

COM～ACT間の移動速度

各シンボルが「COM」から「ACT」まで移動する（コマンド発動準備中の）時間は、「COM」地点で入力したコマンドによって異なります。たとえば、コンボや防御・回避などは早く実行できますが、強力な魔法などを使うと時間がかかり、ほかのキャラクターに先を越されてしまうこともあります。

ほかのキャラクターより先にコマンド入力（魔法を選択）したユウキだったが……

通常攻撃の敵や、コンボを選んだ味方に順番を抜かれてしまった。

コマンドキャンセル

敵が「コマンド発動準備中」のとき、クリティカル攻撃（P15参照）や「キャンセル効果」のある必殺技などがヒットすると、敵が行動を起こす前にIPゲージの敵シンボルを「待機状態」までもどすことができます。これをコマンドキャンセルといいます。ただし、逆に味方キャラクターのコマンドが敵によってキャンセルされることもあるので注意しましょう。

攻撃対象を選ぶコツ

単体の敵や特定の方向に向かって攻撃するコマンドを選ぶとき、対象となる敵も選びます。このとき、敵の「NEXT ACTION」や敵との距離を確かめましょう。

「NEXT ACTION」には敵が次に起こす予定のコマンドが表示され、攻撃方法や狙っているキャラクターなどがわかります。

コンボやクリティカルで攻撃するときは、敵との距離が重要です。コマンドを決定したあと、相手のところまで移動してから攻撃するため、その時間も考えて攻撃対象を選びましょう。

「NEXT ACTION」は行動を決める前の敵に表示されません。「?????????」と表示されることもあります。

属性

魔法や一部の必殺技は属性を持っています。属性には火・土・水・風の4種類があり、キャラクターは各属性に対してそれぞれ抵抗力があります。抵抗力は特定のアイテムを装備すると上げることができ、対応する属性のダメージを半減したり防ぐことができます。ダンジョン内では、敵が持つ攻撃の属性に合わせて装備品をまめに変えて進みましょう。

なお、敵にも抵抗力があり、特定の属性で攻撃するとダメージを半減・無効にされたり、逆に大きなダメージを与えられることがあります。

状態異常・変化

敵から特殊な攻撃を受けると状態異常になることがあります。また、特定の魔法や必殺技、道具を使うと一定時間攻撃力や防御力が上がって状態が変化することがあります。

状態異常・変化の種類の一例

	毒	定期的にダメージを受けます。 アイテムや魔法などを使うと治ります。
	眠り	行動できない状態です（IPゲージのシンボルが止まります）。一定時間が経つ、または戦闘が終わると回復します。また、ダメージを受けると回復することもあります。
	麻痺	行動できない状態です（IPゲージのシンボルが止まります）。 一定時間が経つ、または戦闘が終わると回復します。
	混乱	プレイヤーがコマンドを選ぶことができず、敵味方を問わず攻撃します。一定時間が経つ、または戦闘が終わると回復します。ダメージを受けると回復することもあります。
	封印	必殺技や魔法が使えない状態です。 一定時間が経つ、または戦闘が終わると回復します。
	病気	ダメージを受け、「眠り」「麻痺・混乱」「封印」「攻撃ダウン」「防御／抵抗ダウン」「行動／移動ダウン」のどれかになり、SPが回復しません。アイテムや魔法などを使うと治ります。
	戦闘不能	HPが0になって行動できない状態です。 アイテムや魔法などを使うと治ります。
	攻撃 アップ／ダウン	攻撃がアップまたはダウンしている状態です。⇧はアップ、⇩はダウンを表します。 一定時間が経つ、または戦闘が終わると効果が解除されます。
	防御／抵抗 アップ／ダウン	防御か抵抗が、アップまたはダウンしている状態です。⇧はアップ、⇩はダウンを表します。一定時間が経つ、または戦闘が終わると効果が解除されます。
	行動／移動 アップ／ダウン	行動か移動が、アップまたはダウンしている状態です。⇧はアップ、⇩はダウンを表します。一定時間が経つ、または戦闘が終わると効果が解除されます。

戦闘終了

敵を全滅させると勝利となり、経験値やお金、ときにはアイテムを手に入れることができます。

味方全員のHPが0になるとゲームオーバーになり、タイトル画面にもどります。

RESULT（戦闘結果）

戦闘に勝つとRESULT画面が表示され、手に入れた経験値やお金などを確認することができます。

入手経験値／入手金
この戦闘で手に入れた経験値とお金です。

能力アップ
レベルアップ時にアップした能力です。「MHP」は最大HP、「MMP」は最大MPを表します。

現在の所持金

エキスパートステータスアップ
各レベルがアップしたときに表示されます（P12参照）。

アイテムを獲得する

戦闘中に敵を倒すとアイテムを落とすことがあります。このアイテムはRESULT画面には表示されず、フィールド画面に落ちています。忘れずに触れて手に入れましょう。

エクセレントボーナス

味方キャラクター全員がダメージを受けずに戦闘に勝つと、エクセレントボーナスとなり、各キャラクターのSPが10%回復します。

故障かな？と思ったら

解説書に従って操作しても正常に動作しない場合、まず以下の点をお確かめください。

①画面が出ない

●MAIN POWER(主電源)スイッチは入っていますか。●テレビの電源の入れ忘れは？

②画面は出るが操作できない

●コントローラ[アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)]の接続は正常ですか。

●ご使用になっているコントローラは、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)ですか。

③データをセーブできない

●“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)は正しく接続されていますか。

●“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)の空き容量は十分にありますか。

④データをロードできない

●“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)は正しく接続されていますか。

●セーブしたデータはありますか。

⑤ロードできるが正常な動作をしない

●セーブデータが壊れてしまった可能性があります。

⑥プレイ中にゲームが途中で止まってしまう

●ディスクの読み込み面(裏面)に汚れがついている場合はメガネ拭き等のやわらかい布で中心部から外周部に向かい放射状に汚れを拭いてみてください。

●お客様のお取り扱いにより生じたキズ等の場合、サポートできないケースがありますのであらかじめご了承ください。

上記以外の理由で正常に動作しない場合は、弊社インフォメーションセンターまでご相談ください。

【1】発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。

【2】いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

お問い合わせ先は　スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター

〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル10F

PHONE 0570-003-399（PHSからご利用の場合は03-5333-1860）

■受付時間：月～金　11:00～19:00　（土・日・祝日および弊社指定休日を除く）

FAX情報サービス　FAX:03-5972-6626（24時間ご利用いただけます。情報サービス専用のため、お問い合わせをご送信いただくことはできません。）

※通話料金はお客様のご負担になります。

※ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

ホームページ　http://www.square-enix.com/jp/

SLPM 65976～7

SQUARE ENIX®